Истребители

Конспективное изложение книги

Составитель:
Егор Мельников

Создатели

Авторы текста: Джеки Кассада, Мэттью Макфарланд, Джон Ньюман и Малкольм Шеппард

Вселенная **World of Darkness** создана Марком Рейн•Хагеном

Разработчик: Этан Скемп

Редактор: Scribendi.com

Креативный директор: Рич Томас

Производственный менеджер: Мэтт Милбергер

Арт-директор: Эйлин Э. Майлс

Дизайн книги: Эйлин Э. Майлс

Внутренние иллюстрации: Джон Бриджес, Джоэл Биск, Винс Локк и Джастин Норман

Передняя обложка: Эрик Уильямс

Глава первая:
Молот ведьм

Давайте определимся с самого начала: Истребители не бывают героями. Когда мы говорим об Истребителях магов, речь не идёт о заступниках добродетели, даже если они сами верят в это всей душой. Речь не идёт о “хороших парнях” или “разбойниках с золотым сердцем” из современных произведений. Не идёт она и о тёмных рыцарях города, защищающих родные дома от ведьм, чернокнижников и маньяков. В сущности, у них куда больше общего с этими маньяками и чернокнижниками, чем у большинства Пробуждённых.

Что ещё хуже, у них больше общего с террористами, чем с защитниками человечества. Когда Истребители видят, что единственный способ убийств мага заключается в уничтожении целого городского квартала, они делают это практически без колебаний.

Практически. Именно в этом и состоит весь трагизм их существования. Многие из них могли быть героями, но свернули на полпути. Они сами не поняли, как оказались по другую сторону человеческой нравственности. У каждого из них есть своя история. У них есть – или, точнее, была – нормальная человеческая жизнь, которую у них отняло ненавистное Пробуждение.

Истребители так интересны – и так страшны – потому, что они искренне верят, что делают доброе дело.

Правда об Истребителях

Что превращает обычного человека в Истребителя? Маги не знают правды, но она неизвестна и нам, авторам этой книги. На свете есть только один человек, который знает точный ответ. И этот человек – вы.

Вы знаете, как рождаются Истребители, потому что это ваша игра. Ваша хроника. О, мы предложим вам массу фактов об Истребителях, несколько характерных фракций и уйму экзотических заклинаний, к которым они прибегают, чтобы унести жизни проклятых магов.

Однако лишь вы можете сказать, что из этого существует в вашей истории, а что нет. С другой стороны, мы постарались организовать информацию так, чтобы разные слухи и факты не противоречили друг другу.

Как бы то ни было, существует только одна черта, которую мы бы хотели оставить неизменной в отношении Истребителей. По нашему горячему убеждению, Истребители *выбрали* свою судьбу. Пробуждение могло исказить их восприятие мира, однако оно оставило им свободу воли. Они несут полную нравственную ответственность за свои злодеяния.

Они могли стать обычными магами или даже присоединиться к атлантическим орденам – а если угодно, то и к Жрецам престола. Но они *захотели* жечь, убивать и мстить. Они захотели охотиться.

Это их собственный выбор – даже если они утверждают обратное.

Теории

Ниже приведены ключевые теории, которых маги Пентакля придерживаются в разговорах об Истребителях. Как уже говорилось выше, каждое из этих предположений может оказаться правдивым и точным. Возможно, достоверны одновременно все версии. Или, возможно, они ошибочны – все до последнего.

• **Истребители рождены Падшим миром**. Они остро чувствуют то, что не принадлежит ему. В каком-то смысле они выступают в качестве “иммунной системы” самой Земли и отвергают энергию Высшего мира просто из-за своей природы. Опять же,

они сохраняют свободу воли, однако сами благословения Высшего мира кажутся им проклятиями.

• **Истребители как Наследие**. В легендах атлантических орденов говорится о магах, которые отказались использовать магию после своего Пробуждения. Они прибыли на остров потому, что видели сны о драконах – так же, как и другие посетители Атлантиды. Однако они испугались тех сил, которыми наделило их Пробуждение. Они предпочли жить естественной жизнью в лесах и горах Атлантиды.

Когда конфликты атлантических орденов и растущая спесь древних магов начали угрожать всему миру, эти отступники начали охоту на тиранов Атлантиды. Со временем они основали собственное Наследие, которое теперь передаётся от одного Истребителя к другому.

• **Истребители пробуждаются в Бездне**. Согласно этой теории, Истребители пробуждаются после того, как сталкиваются с действием *грубой* магии. Ужас, шок и отторжение колдовских эффектов заставляет их отправиться в астральное путешествие в саму Бездну вместо Высшего царства.

• **Истребители пробуждаются так же, как и другие маги**. Эта теория основана на признаниях самих Истребителей в том, что они совершили путешествие в одно из царств Высшего мира и начертали свои имена на одной из Башен. Тем не менее, сотворение заклинаний причиняет таким Истребителям духовные, если даже не телесные муки. Они просто чувствуют, что магия искажает мир – и их души.

• **Истребители суеверны**. В любой культуре существуют легенды о ведьмах, которые используют колдовские знания для причинения вреда другим людям. Возможно, Истребители искренне верят в чудовищную природу всех магов. Получив колдовские силы, они решили использовать их для уничтожения других “проклятых”. И они действительно ненавидят сами себя.

• **Истребители служат Бездне**. Осознанно или нет, Истребители помогают Бездне расти, провоцируя атлантических магов на создание Парадоксов – а также мешая им изгонять тварей Бездны обратно в их тёмное царство.

• **Истребители служат Экзархам**. Интриги, манипуляции и шпионаж находятся в ведении Жрецов престола, однако они не могут рисковать своей жизнью, ведя открытую войну с атлантическими орденами. Истребители заполняют эту лакуну.

• **Истребители служат Экзархам и Бездне**. Возможно, верны оба последних варианта. От расширения Бездны выигрывают как Экзархи, так и непостижимые стражи границы между мирами.

• **Истребители заражены**. Что если Истребители не выбирают для себя этот путь? Даже если они утверждают, что охотятся на магов по собственной воле, стоит ли верить словам безумцев? Некоторые маги Пентакля уверены, что готовность рисковать своей жизнью ради уничтожения других разумных существ просто не может быть личным, осознанным выбором Истребителей. Эти маги предполагают, что какая-то сила просачивается в разум подобных “охотников”, заставляя их выполнять задачи, в которых они не заинтересованы лично.

Как мы уже говорили, такой подход ослабляет смысловую нагрузку сеттинга, однако это не означает, что сами маги Пентакля не могут выдвигать подобные версии.

Мучительное Пробуждение

Так какая часть Пробуждения превращает человека в Тимори (как называют себя некоторые Истребители)? По всей видимости, речь идёт не об искажении самого Пробуждения, а о реакции нового мага. При посещении Высшего царства обычные люди чувствуют вдохновение – и это ещё огромное преуменьшение. Они видят, какие возможности открывают перед ними. Многие из них испытывают абсолютное счастье. Другие верят, что смогут добиться подобного счастья в дальнейшем.

Но для Истребителя Пробуждение становится моментом, в который его настоящая жизнь закончилась. Как правило, Пробуждение Истребителя происходит сразу же после того, как он сталкивается с грубой магией или узнаёт о существовании жутких паранормальных явлений. Это не означает, что маг, Пробудившийся после встречи с оборотнем, обязательно станет Истребителем. Для того чтобы Пробуждение пошло под откос, будущий Истребитель должен пострадать на *личностном* уровне. Он должен увидеть, как оборотень убивает его семью. Он должен понять, что последние годы служил вероломному магу, который вторгся в его сознание.

Мало того, что такое событие оставляет душевную травму у будущего Истребителя – Пробуждение делает его *частью* того уродливого и безумного мира, о существовании которого он узнал минуты назад. Оно затаскивает его в Высший мир и возвращает на Землю с печатью Проклятия на душе.

И что хуже всего, Истребитель чувствует эмоциональную *тягу* к использованию магии. Подобно вампиру, он ненавидит изменения, коснувшиеся его личности, однако не может не получать наслаждения от соприкосновения с Высшим миром.

Магия

Истребителей отличает весьма интересное отношение к магии. Они верят, что колдовство нарушает естественный порядок вещей. Если маги Пентакля и даже Жрецы престола используют чары едва ли не в повседневной жизни, то Истребители чувствуют угрызения совести после каждого сотворённого заклинания. И они стыдятся того, что в глубине души любят магию и восхищаются её возможностями.

Магические архивы

Считая магию противоестественной силой, Истребители чаще всего уничтожают любые заговорённые предметы, святые реликвии и магические гримуары. Ликвидируя такие предметы, они высвобождают колдовскую энергию и избавляют мир от очередной язвы на теле природы.

Однако многие Истребители известны тем, что они собирают особые библиотеки, архивы и даже склады заговорённых предметов. Чем объясняется такой парадокс? Желанием приобрести трофей, которое многократно помножено на внутреннюю тягу к энергии Высшего мира.

Подобно маньяку, который прячет кусочки убитых жертв у себя дома, даже несмотря на то, что такие “трофеи” могут выдать его окружающим, Истребитель собирает целые архивы магических знаний и артефактов, обещая себе избавиться от них, “когда всё закончится”.

Разумеется, это касается не всех Тимори, а некоторые считают приемлемым сбор одних артефактов и недопустимым – накопление других. Говоря напрямую, если в роли Истребителей выступают персонажи игроков, признание в составлении магического архива со стороны одного из них должно вызвать определённую реакцию у всех остальных. Возможно, преступнику даже придётся защищать свой склад от вчерашних товарищей!

Магический Порок

Когда у Тимори появляется шанс получить в свои руки магический артефакт, зачарованный предмет или святыню, *тематически связанную с его Пороком*, персонаж чувствует внутренний конфликт. Ему трудно решить судьбу этого предмета прямо сейчас. С игромеханической точки зрения, если такая реликвия обладает уровнем, превышающим Волю протагониста, тот должен пройти проверку Решительности + Самообладания. В случае провала он забирает предмет себе вместо того, чтобы её уничтожить.

Как обычно, Рассказчик вправе отменить это правило.

Семейный бизнес

Пробуждение часто касается целых семей. Слово “часто” может ввести читателя в заблуждение, однако со статистической точки зрения в семье, в которой уже появился хотя бы один маг, больше шансов на Пробуждение нового заклинателя, чем в семьях простых людей. Некоторые маги предполагают, что это связано с генетическим кодом, однако Мистериуму известны случаи учащённого Пробуждения приёмных детей.

Это касается и Истребителей. Нельзя сказать, что такое происходит в любом городе или в каждом десятилетии, однако время от времени маги сталкиваются с целыми семьями или хотя бы парами Истребителей.

Разумеется, когда один из членов семьи Истребителя Пробуждается обычным магом, дело может принять дурной оборот.

Пути к истреблению

Мало кто из Тимори знает о своём Пути, не говоря о существовании всех пяти Башен Высшего мира. Однако невежество не отменяет воздействий Башни на дух, эмоции и образ мыслей Тимори.

Истребители из числа **Акантус** часто бывают убеждены в существовании глобальных заговоров, члены которых контролируют действия простых людей – а нередко и магов. Такие Истребители везде ищут “Иллюминатов” и “Тайных правителей”. Внутренняя связь с Судьбой проявляется у них в абсолютном фатализме. Они считают, что управление Судьбой представляет собой высшую форму кощунства, хотя иногда они и идут на подобное преступление для спасения своей жизни.

Мастигос часто оказываются самыми сострадательными и спокойными из Тимори. Они видели царство Пандемониума, в котором демоны терзают грешников за их страсти, и они не хотят попасть в это адское царство после своей кончины.

Морос верят в право каждого человека на упокоение. Они считают, что некроманты лишают умерших покоя, и мстят другим Морос за их слепую гордыню. Кроме того, зная о способности атлантических Морос создавать земные богатства из обычной материи, они намеренно идут в другом направлении. Такие Истребители прославляют физический труд и готовность работать не покладая рук. Неудивительно, что некоторые из них прячутся в самом центре рабочих сообществ и профсоюзов.

Хотя Истребители Пробуждаются на Пути **Обримос** не чаще, чем в других Высших царствах, этот Путь породил самых фанатичных и неудержимых Истребителей мира. Такие Тимори считают себя богоизбранными крестоносцами и убеждены, что несут смерть чернокнижникам и еретикам от имени самого Творца.

Тирсус Пробуждаются в мире, который считает людей всего лишь мелкой частью Вселенной. Духи животных, страстей и даже концепций охотятся за людьми, словно за двуногой добычей. Эти Истребители отличаются мрачным, а подчас даже депрессивным взглядом на жизнь. Они знают, что Вселенной нет дела до человечества. Они ненавидят традиции своего Пути и окружают себя стеклом, металлом и пластиком, чтобы не вспоминать о кошмарном буйстве живой природы. Многие из них избегают даже магических средств лечения, считая, что это нарушает закон о выживании сильнейшего. В их глазах, маги ослабляют саму генетику смертных, втайне приучая их полагаться на внешние силы вместо личной закалки и выдержки.

Глава вторая:
Протагонисты

Это может показаться неочевидным, но хорошая история об Истребителях повествует больше о сложном нравственном выборе и готовности принимать его последствия, чем об охоте на магов. Ещё недавно они жили простой человеческой жизнью. Теперь они идут по пути бесконечного геноцида – буквального *истребления* целой группы людей. Вся ценность подобных историй заключается именно в том, какой отпечаток эта охота на своих братьев по крови оставляет на психике убийцы.

Атмосфера таких историй должна быть мрачнее, жёстче или даже *грязнее*, чем в большинстве хроник **Mage: the Awakening**. Вместо того чтобы изучать великие тайны Вселенной, протагонисты ходят по тёмным улицам, постоянно оглядываясь назад.

Ключевой **темой** подобной хроники должны стать *Последствия выбора*. Ставьте игроков в ситуации, в которой им требуется решить судьбу других людей, обладая только обрывочными сведениями. Они не знают, что правильно, а что нет – во всяком случае, граница между хорошим и плохим вариантом должна отсутствовать или практически, или буквально.

Например, персонажи могут узнать, что местный Иерарх проводит зловещий ритуал, который необходимо остановить. Тем не менее, Иерарх часто раздаёт деньги нуждающимся и спонсирует благотворительные организации. Он единственный кормилец в семье. Его смерть отразится на судьбе тысяч людей, но ритуал, который он проведёт, вполне может сказаться на судьбе миллионов.

Истребители против Истребителей

К сожалению для Истребителей – и к большому удовольствию магов, – кабалы Истребителей часто схлёстываются друг с другом. Иногда это становится результатом обычного недоразумения. У Истребителей нет общепризнанных символов или знаков приветствия, которыми они могли бы обозначать свою причастность к великой охоте на Пробуждённых. Другие Истребители просто по-разному смотрят на свои цели. Некоторые считают врагами природы любых магов, кроме себя – а порой и включая себя самих. Так или иначе, когда два кабала сталкиваются друг с другом, победители редко проявляют милосердие к поверженным врагам. Как правило, в живых остаётся лишь горстка сильнейших.

Необычный враг

Истребители видят в магии осквернение мира – а это касается и мистических сил других обитателей Мира Тьмы. Вы вполне можете рассказать историю об охоте на оборотней, вампиров, подменышей, Прометидов и других обладателей колдовских знаний.

Оккультное невежество

Истребители почти никогда не обладают тем же уровнем подготовки и образования, что и другие маги.

• Прежде всего, они не получают Преимущества *Высокая речь* при создании персонажа. В отличие от Спящих, они способны слышать её, однако они практически не разбирают слов. Только самые редкие представители их разрозненного “антиордена” узнают тайны Высокой речи после долгого изучения или сотрудничества с отдельными Пробуждёнными.

• Истребители не знают, как использовать атлантические руны для усиления заклинаний.

• При создании персонажа игрок не получает никаких формул, хотя может приобретать их за очки Преимуществ по цене один к одному.

• Истребители не получают и магических Специализаций, если только не выбирают особое Преимущество, приведённое ниже.

Вместе с тем, из-за особенностей своего Пробуждения и необходимости бороться за выживание в этом кошмарном мире все Истребители начинают игру с 10 дополнительными уровнями Преимуществ: иными словами, они получают 17 очков на распределение между Преимуществами вместо стандартных 7.

Новые Преимущества

Касание Бездны (от • до •••••)

Эффект: Любой человек носит в себе частицу Бездны. Однако некоторые маги – особенно из числа Истребителей – отличаются особой связью с этой жуткой антиреальностью.

Глаза Бездны (•): Персонаж чувствует близость Парадокса. Когда кто-либо из Пробуждённых создаёт в пределах 100 футов от него *грубое* заклинание, персонаж автоматически это понимает. Кроме того, он проходит проверку Сообразительности + Самообладания и в случае успеха узнаёт, в каком направлении находится маг.

Кожа Бездны (••): Заклинания других магов, призванные засечь или изучить Истребителя, считаются *грубыми*.

Маяк Бездны (•••): Все маги в пределах 50-футового радиуса повышают базовый запас Парадокса на единицу. Например, если персонаж сталкивается с целым кабалом, и один из противников прибегает к магии, следующий же маг (даже если это будет его товарищ по кабалу) провоцирует Парадокс с базовым запасом из двух дайсов.

Когти Бездны (••••): Заключив мага в захват и вложив очко Воли, персонаж заставляет Парадокс обрушиться на заклинателя. Противник делает бросок на Решительность + Выносливость + Гнозис – количество грубых заклинаний, которые он сотворил в этой сцене. Если он проваливает этот бросок, попытка сдержать Парадокс в этой сцене наносит ему более серьёзный урон. Тупой становится летальным, а летальный – аггравированным.

Страж Бездны (•••••): Когда персонаж видит, как другой маг вызывает Парадокс, он может вложить очко Воли и сделать бросок на Решительность + Внушительность + Гнозис против Решительности + Выносливости + Гнозиса своего противника. Если ему удаётся набрать больше успехов, чем магу, Парадокс автоматически приводит к Вторжению.

Недостаток: Каждый раз, когда персонаж приобретает новое очко этого Преимущества, он проходит проверку на получение отклонений.

Древнее эхо (от • до •••••)

Требования: Пробуждённый (с одобрения Рассказчика – не только Истребитель); доступно только при создании персонажа.

Эффект: Некоторые маги обладают внутренней связью с историей Атлантиды и получают видения, позволяющие им узнать больше о событиях, артефактах и личностях прошлого. С повествовательной точки зрения это значит, что Рассказчик может описывать видения, подсказывающие Истребителю или другому магу, где он может найти истинные сокровища Атлантиды. При желании он может даже устраивать небольшие сцены-флэшбеки, позволяя игроку самому определять ход своего “воспоминания”.

Дежа-вю (•): Время от времени персонаж видит сцену из истории Падшего мира, действие которой разворачивалось в пределах последних 200 лет (то есть между Викторианской эпохой и двадцатым столетием).

Тонкие стены памяти (••): Маг видит сцены из жизни Падшего мира в последние 400 лет (вплоть до семнадцатого века).

Временны́е двери (•••): Персонаж вспоминает события, происходившие между современностью и тринадцатым веком.

Шаг в прошлое (••••): Мага посещают видения о событиях нашей эры. Он видит всё настолько отчётливо, что порой ему кажется, что он буквально принимает участие в эпизодах далёкого прошлого.

Эхо Атлантиды (•••••): Персонаж видит сцены из жизни самой Атлантиды. Истребители могут использовать эту способность для поиска древних реликвий или убийства перерождённых магов.

Сила в крови (•••)

Требования: Пробуждённый (с одобрения Рассказчика – не только Истребитель); доступно только при создании персонажа

Эффект: Персонаж может нанести себе тупой урон в размере Решительности или Самообладания (в зависимости от того, что *ниже*). Взамен он получает равнозначный бонус к ближайшему импровизированному заклинанию. Если он хочет сотворить продолжительное заклинание, урон становится летальным.

Интуитивное понимание (• или ••• или •••••)

Эффект: Истребители часто сжигают оккультные книги вместо того, чтобы читать их, и предпочитают швырять артефакты в печи или дробилки вместо того, чтобы использовать их в охоте на магов. Многие делают это из слепого фанатизма, однако некоторым просто не нужны ни учебники, ни учителя. Такие Истребители развивают способность к интуитивному пониманию магии.

В зависимости от уровня этого Преимущества, маг получает +1, +2 или сразу +3 дайса к сотворению импровизированных заклинаний.

Раздатчик (••)

Эффект: Персонаж может передавать Ману другим Пробуждённым путём физического контакта.

Магическая Специализация (от • до •••)

Требования: отсутствие ордена или неполное членство

Эффект: Каждый уровень этого Преимущества позволяет магу освоить новую магическую Специализацию (то есть Специализацию, предоставляющую +1 дайс к сотворению формул).

Высшее сопротивление (от • до •••)

Требования: Пробуждённый (с одобрения Рассказчика – не только Истребитель); доступно только при создании персонажа

Эффект: Почти все Истребители в глубине души продолжают отрицать свою связь с Высшим миром. Некоторые превращают это в своего рода магический щит, наделяющий их бонусом к любым колдовским эффектам. Первый уровень добавляет +1 дайс. Третий – сразу +2 дайса.

Чтение нимба (••)

Требования: Пробуждённый (с одобрения Рассказчика – не только Истребитель)

Эффект: Маг автоматически видит нимб любого Пробуждённого, даже если тот не активирует в этот момент никакие магические эффекты.

Оружейная (от • до •••••)

Требования: Ресурсы •••

Эффект: Ваш персонаж собирает оружие у себя в убежище или на каком-нибудь тайном складе. Выберите определённый тип оружия вроде “охотничьего” или “военного”. Каждый уровень этого Преимущества предоставляет магу пять очков, которые можно расходовать на следующие эффекты.

Базовая стоимость оружия в очках Оружейной равна его рейтингу урона. Огнестрельное оружие повышает её на +1 очко. Запрещённые или труднодоступные виды оружия добавляют ещё +1 пункт. Броня обладает стоимостью, равной своему уровню.

Максимальный рейтинг урона или Брони, доступной в такой Оружейной, равен уровню этого Преимущества +1. Каждый вид оружия получает одну полную обойму. Новые обоймы стоят ещё по одному очку Оружейной.

Истребители могут приобретать это Преимущество вскладчину.

Свояк (• или •••)

Требование: Знание улиц •••

Эффект: Где бы ни оказался ваш персонаж, он всегда знает, где купить или продать украденное имущество. Ему не требуется никаких бросков. В крайнем случае он должен воспользоваться Интернетом и подождать.

Первый уровень Преимущества позволяет ему доставать предметы со Стоимостью •• и ниже. Третий уровень открывает доступ к покупке экзотических товаров наподобие спортивных автомобилей, древних реликвий или военного оружия.

Мудрость

Ирония заключается в том, что хотя все Истребители следуют по пути Мудрости, мало кто из них это понимает. Большинство Истребителей ведут себя так, как если бы они обладали обычной Нравственностью. Они не чувствуют, что утрачивают свою *высшую* нравственность, совершая грехи против Мудрости. Парадоксы и другие эффекты пониженной Мудрости кажутся им просто очередным недостатком их новой кошмарной жизни.

Новые отклонения

• Ложное восприятие (тяжёлое): Сталкиваясь с магическими эффектами, протагонист трактует их в соответствии со своими верованиями. Например, скептик уверен, что маги – всего лишь очень талантливые трюкачи, которые используют свои навыки для совершения преступлений. В то же время религиозный фанатик считает духов ангелами и демонами из своей религии, поскольку он не способен поверить в существование персонифицированных мыслей и образов.

• Гоэтическое поражение (тяжёлое): Маг поддался желаниям своего гоэтического демона. Перед тем как сотворить заклинание, он должен утолить свой Порок (как правило, особенно ярким и изощрённым способом). В обратном случае ему необходимо делать по броску Мудрости каждый раунд, пока он не наберёт сумму успехов, равную его собственной Решительности.

• Мистическая личность (тяжёлое, экстремальное): Личность мага расслоилась на две противоположности. В одной из своих ипостасей он остаётся Истребителем, но в другой он преклоняется перед тайнами Атлантиды и Высшего мира. Если это отклонение приобретает обычный маг, вторая личность делает его Истребителем. Переход от одной ипостаси к другой происходит в определённых случаях, которые определяет игрок. Смена основной личности на вторую, противоположную, длится до конца сцены или немного дольше.

• Оккультная фуга (умеренное): Маг начинает долгий оккультный проект: например, создание артефакта, изучение формулы или астральное путешествие. Как правило, этот

проект носит умиротворяющий, а нередко и добродетельный характер. Тем не менее, закончив его, маг полностью забывает о том, что сделал.

Магический опыт

Если только Рассказчик не вынесет иное решение, то, в отличие от других магов, Истребители получают Магический опыт в следующих ситуациях:

• Когда персонаж узнаёт об уязвимой стороне мистического феномена или существа.

• Когда персонаж прогоняет мистическое существо или уничтожает аномалию, угрожающую Спящим. Речь может идти о защите одних и тех же людей: в сущности, некоторые Истребители выступают в роли защитников родного города или даже квартала, следящих за чистотой своей “личной территории”. Тем не менее, враг каждый раз должен быть новым. Он может принадлежать к той же сверхъестественной расе, однако маг не получит опыта от повторного столкновения с тем же вампиром, колдуном, оборотнем или другим обитателем Мира Тьмы.

• Когда персонаж уничтожает предмет, наделённый магической силой.

• Когда персонаж спасается из враждебной мистической области наподобие Грани, Тени или астрального царства.

Тимори

Не все Истребители обладают оккультным образованием. Тем не менее, некоторые из них достаточно эрудированы, чтобы знать мифы об Атлантиде и выдвигать собственные теории о природе магии.

К сожалению для Пентакля, Истребители редко верят, что Атлантида была утопическим царством знаний. Они рассказывают истории о тиранах, которые оскверняли Небо и Землю, чтобы обрести власть над миром и подчинить себе человечество. Князья и жрецы Атлантиды убивали простых людей, чтобы в их тела могли вселиться духи и демоны. Стены и башни их города служили незримой темницей для всех, кто пытался сохранить естественный порядок вещей. Но не все маги были злодеями и тиранами.

Горстка храбрецов бросила вызов владыкам острова и сразила многих из них в ходе восстания, о котором нынешние Пробуждённые предпочли забыть. Ценой за мятеж этих храбрецов стало изгнание в дальние уголки острова. Однако и тогда, и на протяжении всей истории человечества находились те, кто воспевал этих первых героев – этих *Тимори* – как величайших заступников человечества.

Этимология слова Тимори остаётся загадкой для большинства магов, однако некоторые утверждают, что на древнейшей форме атлантического языка это слово означает *Грозные* или *Устрашающие*.

Слово Тимори вносит некоторую путаницу в терминологию Пробуждённых. Хотя современные маги Пентакля используют слово Тимори для описания Истребителей в целом, некоторые эрудиты из числа атлантических Пробуждённых знают о существовании полноценного Наследия, происходящего от первых Истребителей Атлантиды.

Родной Путь: Любой, хотя самыми многочисленными представителями считаются маги Обримос

Прозвище: Грозные

Организация: Каждый Тимори следит за своей территорией. Зная о требованиях своего магического голода, ни один Тимори никогда не осмеливается зайти во владения другого члена своего Наследия. Тем не менее, время от времени они координируют свои действия для глобальной зачистки своих областей от всех атлантических магов. Если им удаётся добиться успеха, они перебираются в новые земли, где каждый из них снова выбирает свой участок земли. Обычно таким участком становится один крупный город, хотя в малонаселённых областях Тимори может отвечать за территорию радиусом в сотню и больше миль.

Несмотря на достаточно слабую организацию, раз в пять лет Тимори со всего мира стараются встретиться в одном месте, чтобы обсудить глобальные задачи Наследия.

Примеры таинств: Неподвижное бдение без применения магии. Соблюдение поста. Слежка за другим магом. Уничтожение колдовской реликвии. Перевод часов в незнакомом доме на двенадцать часов назад. Создание чучела их хищного животного.

Достижения

Прежде всего, после вступления в ряды Тимори маг становится неуязвим к изменению его тела при помощи заклинаний Жизни. Это касается как попыток нанесения урона или превращения мага в другое существо, так и простого лечения или увеличения мускульной силы. На практическом уровне это означает, ни один Тимори не способен исцелять раны Арканой Жизни.

Кроме того, Тимори страдают от вечного Недостатка *Зависимость*, который связан с Маной других Пробуждённых и от которого они не способны избавиться до конца своих дней. Попробовав Ману другого Пробуждённого хотя бы раз, они испытывают непреодолимую тягу к её дальнейшему поглощению. К несчастью для других магов, Достижения Тимори разрушают не только их плоть, но и разумы.

С другой стороны, Тимори не может питаться Маной одного Пробуждённого вечно. Каждую жертву Тимори может подвергнуть своим Достижениям количество раз, равное Выносливости + Гнозису самой жертвы. После этого маг теряет рассудок, и Тимори прекращает получать удовольствие от поглощения его Маны.

Первое Достижение: Чужие знания

Требования: Гнозис 3, Разум 4

Вложив очко Воли, Тимори проходит проверку Решительности + Запугивания + Разума против Решительности + Обмана + Гнозиса жертвы. Каждый бросок отражает пять минут борьбы, на протяжении которой ни один участник противостояния не способен совершать какие-либо действия. Победителем становится тот, кто первым наберёт 20 успехов.

Если побеждает Тимори, он выбирает одну из следующих наград:

• Одна формула, известная жертве

• Очко Оккультизма

• Магический опыт в размере Гнозиса жертвы

Если побеждает жертва, Тимори не в состоянии повторить эту попытку на протяжении нескольких дней. Точное число равно разнице в полученных успехах.

Использование этого Достижения считается преступлением против Мудрости 4 уровня (бросьте три дайса).

Второе Достижение: Незримая жатва

Требования: Гнозис 5, Сущность 5

Тимори вкладывает очко Маны и проходит проверку Решительности + Запугивания + Сущности – Выносливость + Гнозис жертвы. Каждый успех позволяет Тимори похитить у жертвы по очку Маны.

Ману, полученную таким образом, игрок записывает в особый запас. Максимальное число пунктов в таком запасе равно обычному ограничению на количество Маны. Украденную Ману персонаж может использовать для получения следующих эффектов:

• **Замедление старения:** Каждое очко Маны позволяет Тимори состариться за неделю реального времени всего на день.

• **Лечение:** Очко украденной Маны устраняет один пункт тупого урона. Два очка устраняют летальный урон. Пять лечат аггравированный.

• **Магический опыт:** За каждые пять очков Маны Тимори может получить очко Магического опыта.

Если Тимори не использует эту Ману в пределах суток, она начинает выгорать со скорость 1 пункт за 24 часа.

Использование этого Достижения считается преступлением против Мудрости 4 уровня (бросьте три дайса).

Третье Достижение: Поглощение силы

Требования: Гнозис 7, Сущность 5

Активация этого Достижения требует траты одного очка *похищенной* Маны. После этого персонаж вступает в противостояние с жертвой

Тимори проходит проверку Решительности + Запугивания + Сущности против Выносливости + Обмана + Гнозиса жертвы. Каждый бросок отражает пять минут борьбы, на протяжении которой ни один участник противостояния не способен совершать какие-либо действия. Победителем становится тот, кто первым наберёт 20 успехов.

Если побеждает жертва, Тимори больше не может использовать против неё это Достижение. Но если верх одерживает он, игрок понижает Гнозис жертвы на единицу и выбирает один из следующих эффектов:

• Тимори может повысить собственный Гнозис на +1 уровень на ближайшие 24 часа

• Персонаж может пройти проверку Выносливости + Оккультизма и в случае успеха останавливает старение на один год.

• Истребитель может пройти проверку Решительности + Медицины и за каждый успех понизить свой внешний возраст на 10 лет. Эффект длится неделю, после чего маг возвращает себе прежнюю внешность за считанные часы.

Если жертва полностью утрачивает Гнозис, она возвращается в ряды Спящих, хотя иногда её посещают воспоминания о своей забытой жизни. Если Истребитель не попытается её добить, в конечном счёте она может даже пройти новое Пробуждение.

Использование этого Достижения считается преступлением против Мудрости 2 уровня (бросьте два дайса).

Глава третья: Культы и заклинания

Костёр

Костёр считается одной из крупнейших фракций Тимори на свете. Пожалуй, он может даже претендовать на звание самого многочисленного культа Истребителей в современном мире. Его представители убеждены в том, что для победы над ведьмами и чернокнижниками они должны уничтожить все их магические предметы, особенно свитки и книги.

Хотя нередко эти фанатики охотятся на Пробуждённых и напрямую, все они искренне верят, что помогают магам освободиться из темницы плоти. Если колдун признаётся в своих грехах, они охотно принимают раскаявшегося злодея в свои ряды, позволяя ему начать охоту на других магов и дожить вместе с ними до Часа великого пламени, когда на земле не останется ни одного Пробуждённого.

Адепты Костра исповедуют всего несколько ключевых принципов:

• **Развоплощение:** Всё сущее, живое и неживое, жаждет освободиться из темницы физических форм.

• **Освобождение:** Нет большей добродетели, чем помочь сущности или предмету освободиться.

• **Раскаяние:** Маги укрепляют связь между страдающими материальными объектами и благословенными нематериальными мирами, однако они всё ещё могут осознать свою ошибку и избежать смерти через раскаяние.

• **Совершенствование:** Все, кто остался на земле для освобождения других, должны совершенствовать своё тело. Маги, поддерживающие своё физическое здоровье, называют себя “Перфекти”, или “Совершенные”.

• **Воля:** Адепты Костра – единственные, кто имеет право находиться в темнице плоти, ибо они выполняют священную миссию по освобождению остальных. Лишь когда в мире не останется ничего сущего, они тоже смогут отдать свои души нематериальному миру.

Карнавал невинных

Карнавал невинных путешествует между городами, устраивая зрелищные представления, многие из которых основаны на использовании настоящих чар. Тем не менее, маги этого культа верят, что лишь они имеют право на использование колдовства, ибо только они сохранили рассудок. Весь остальной магический мир безумен.

Дело в том, что члены Карнавала невинных верят в необходимость освобождения магов от религиозных заблуждений. Под заблуждениями понимается любая система верований из любой магической традиции, будь то атлантическая мифология или религия Спящих. Формулы, ритуальные языки, гримуары – всё это лишь одурачивает Пробуждённых, заставляя их верить в существование ложных миров.

Что ещё хуже, маги распространяют собственные заблуждения по всему миру. В попытке обезопасить самих себя члены Карнавала невинных подолгу изучают магов, прежде чем убить их из жалости.

Несмотря на свою тайную доктрину, время от времени Карнавал открыто выступает перед Спящими. Среди самых известных шоу числятся следующие:

• **Безопасные гипнотрансгрессии**: Иллюзионист, известный как Доктор Катарсис, наполняет разумы зрителей галлюцинациями, отправляя их в своего рода астральное путешествие. В материальном мире загипнотизированные зрители начинают выполнять то, чего им больше всего хочется в настоящий момент. С игромеханической точки рения это означает, что они утоляют свои Пороки и восстанавливают по очку Воли.

• **Царство фантазий:** Искусная фокусница Морфелла начинает с простых трюков и иллюзий, созданных простыми земными средствами. При этом она внимательно следит за

аудиторией. Когда публика готова принять настоящее чудо, Морфелла начинает работать с аудиторией, спрашивая, что они хотят увидеть. Фантазии своих зрителей она воплощает с помощью магии Жизни. Если кто-либо предлагает жестокие или унизительные сценарии, Морфелла публично их осуждает. Самых безнравственных она выслеживает и убивает после представления.

• **Ползучие уродцы безумного гробовщика:** Во время представления здешний Морос призывает на сцену души мёртвых людей. Обычно призраки используют эту возможность для того, чтобы передавать зрителям сообщения, обладающие важностью для них лично.

• **Шоу неизвестного силача:** В ходе этого представления молчаливый силач поднимет тяжести, разбивает кирпичи о свой лоб и проглатывает всё на свете, от живых белок до битого стекла. Шоу считается наименее популярным из-за отсутствия какого-либо контакта между силачом и публикой.

• **Особое шоу Ангела:** Местный шаман по прозвищу Ангел вызывает несколько духов прямо на сцену и заставляет их участвовать в представлении. Иногда он награждает их Эссенцией. Иногда – принуждает силой.

Последняя трасса Эмилио

Никто не знает фамилии этого мексиканца. Он получил образование в Штатах и стал учителем, однако в какой-то момент по неизвестной причине бросил свою работу и стал водителем автобуса.

Эмилио хочет избавить Падший мир от влияния Высшего, хотя мало кто из его последователей в курсе этого плана. Многие члены культа, включая Спящих, считают, что Эмилио борется с демонами из Ада. Его это вполне устраивает.

Он путешествует на своём автобусе по юго-западным штатам, никогда не выезжая севернее Денвера. Разумеется, никто не в курсе, что всё это время в автобусе живёт дух жестоких убийств.

Охотники

Охотники просто верят, что любые маги, не идущие по Пути Тирсус, слабы и порочны. Только Первозданные пустоши наполнены жизнью. Другие Высшие царства кишат чудовищами, кошмарами, демонами и трупами. А потому эта крупная группа Тирсус планирует избавить землю от всех, кто не идёт по пути жизни и не достоин своей магической силы.

Отдел военной ревизии

Если вы считаете, что люди находятся в плену у злого галактического тирана, возможно, недавно вам довелось пообщаться с членами ОВР.

Отдел военной ревизии построен на псевдонаучной идее, согласно которой в мире существуют два вида Пробуждённых: разумные члены ОВР и перевоплощённые ставленники инопланетного тирана, который превратил Землю в тюрьму человечества.

ОВР зародился в военной среде, а потому обладает доступом к самому разнообразному вооружению, устройствам слежения, транспорту и другим ресурсам – включая контакты с военными по всему миру.

Фагеане

По мере изучения древнего мира археологи всё чаще натыкаются на свидетельства существования каннибализма в первые годы развития многих цивилизаций. Правильным обозначением каннибала будет “антропофаг” – от греческих слов “антропос” (человек) и “фагеин” (поедать). Само слово “каннибал” появилось после того, как Колумб рассказал в Европе об одном из племён, живущих на островах рядом с Новым Светом. Они называли себя канибами – и да, они поедали людей. Со временем слово “каниб” превратилось в “канибалес”, созвучное с испанским словом, обозначающим жестокость и жажду.

Однако каннибализм не всегда связан с античными практиками выживания. Иногда каннибалы вкушают плоти святых умерших или, напротив, мстят своим врагам, отказывая им в посмертном упокоении. Даже в ходе Второй мировой войны были зарегистрированы случаи поедания японских солдат китайцами, которые верили, что так они оскверняют тела недостойных воинов. Китайцы демонстрировали, что относятся к японцам как к свиньям или коровам, не принимая их за людей.

Фагеане едят плоть магов не для насыщения. Они верят, что так они поглощают Ману, во многом повторяя обычаи воинственных племён, которые поедали врагов, чтобы обрести их силу. Но в то же время, отчасти они проявляют и свою ненависть к магам. Они боятся Высшего мира и ненавидят тех, кто несёт внутри его силу. Многие Фагеане и вовсе убеждены, что это маги виновны в их Пробуждении – а потому наносят ответный удар.

Пастыри

Некоторые Истребители знают, что магов больше – и что они гораздо сплочённее любых Тимори. Поэтому они собирают вокруг себя культы, если даже не религиозные организации Спящих, поднимая их на ту же войну, которую ведут сами. Пастыри остаются в тенях своей секты, принимая новых членов и объясняя им, что происходит. На передовой сражаются Спящие. В лучшем случае простым людям приказывают докладывать обо всём необычном, что происходит в городе, не вступая с другими магами в опасное противостояние.

Паромщики

Когда Блейн Хэливелл было пятнадцать, её похитили пришельцы. Во всяком случае, так утверждает Блейн. Она увидела иные миры, полные нечеловеческих созданий. Она узнала, как устроено мироздание. А когда она вернулась назад, её разум оказался способен не изменение окружающей реальности.

Хэливелл убеждена в том, что в мире есть и другие люди, похищенные пришельцами. Но что ещё хуже, некоторые пришельцы сами прячутся в телах людей. Они собираются в тайные ордены, говорят о таинственных инопланетных проектах, упоминают своё участие в разрушении Атлантиды и вызывают тысячи катаклизмов по всему миру: иначе откуда на Земле столько землетрясений, цунами и ураганов?

Блейн знает, что их нужно остановить. Но она не станет их убивать. Она лишь вернёт их в космос, став своего рода Паромщиком между звёздами и человечеством. Не стоит и говорить, что когда Блейн и её помощники “похищают самих похитителей”, последние редко признают своё инопланетное происхождение. Более того, они притворяются, что они не знают, о чём она говорит – а притворяются они весьма убедительно.

Но разумеется, это не остановит Блейн. Землю нужно освободить. Пришельцев – вернуть к их звёздам. Для этого Блейн запирает души пришельцев в специальных контейнерах, дожидаясь возможности транспортировать их в открытый космос.

Долина Венеры

Несмотря на своё многообещающее название, “Долиной Венеры” называется простой отель у дороги. Отелем заправляет пожилая чета Кэссиди. Они Истребители, но не столь агрессивные, как большинство других. Кэссиди не хотят никого убивать и за кем-то гоняться. Напротив, они хотят, чтобы *их* оставили *другие* маги.

Дело в том, что “Долина Венеры” выстроена на одном из самых мощных Источников в округе. Когда здесь неизбежно появляется очередной маг или целый кабал, пожилая чета прибегает к первому методу действий: разубеждает их в существовании чего-то особого под отелем. Когда маги продолжают упираться, Кэссиди прибегают ко второму варианту. Тела они закапывают на заднем дворе.

Избранные заклинания

Чистка
(Смерть ••, Материя •)

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **скрытым**.

Заклинание уничтожает любые материальные следы, оставленные магом в пределах определённой локации. Магия стирает волокна, мёртвые клетки кожи, волосы, слюну или пятна крови. Это же касается отпечатков пальцев, которые исчезают за счёт устранения пота, однако заклинание не влияет на следы, оставленные в грязи, порошке или другом нетелесном веществе.

Некоторые Истребители называют это заклинание **Скромный визит** (Самообладание + Скрытность + Смерть). Эта формула была разработана членами кабала Клятва святого Михаила, действующего в Бостоне. Подробнее о его работе можно прочитать в книге **Boston Unveiled**).

Тихая могила
(Смерть ••)

Маг накладывает это заклинание на труп, мешая воскресить его другим магам.

Длительность: постоянная

Заклинание считается **скрытым**.

Любой некромант, пытающийся заставить этот труп двигаться (с той или иной целью), должен получить больше успехов, чем Истребитель – при сотворении заклинания. Это влияет даже на внешние мистические силы вроде использования артефактов.

Некоторые Истребители называют это заклинание **Правильным захоронением** (Внушительность + Образование + Смерть).

Горькая победа
(Смерть •••)

Длительность: постоянная

Заклинание считается **грубым**.

Цена: 1 очко Маны

Заклинание позволяет магу *умереть*. Как правило, это означает, что он выбирает смерть, чтобы не попасть в руки врага и не подвергнуться жутким пыткам.

Некоторые Истребители называют это заклинание **Смертью мученика** (Решительность + Медицина + Смерть).

Неувядающий пыл
(Смерть ••••, Дух ••)

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **грубым**.

Цена: 1 очко Маны

Маг должен сотворить это заклинание ещё до того, как он сможет активировать его конечный эффект. Как только он добьётся успеха, у него появится возможность сделать себя ревенантом в любой момент своей жизни.

Это означает, что маг умрёт, однако вместо того чтобы доверять свою дальнейшую судьбу непостижимым законам смерти, он останется на земле в качестве живого мертвеца. Страсти и другие характеристики, свойственные ревенантам, вы можете рассчитать по правилам, приведённым в любых книгах Мира Тьмы, в которых фигурируют эти создания.

Поскольку с момента превращения в ходячего мертвеца персонаж фактически умирает, игрок должен быть уверен, что он этого хочет. Если он колеблется, Рассказчик может объявить проверку Решительности + Самообладания, чтобы проверить, сумеет ли маг

переломить свой инстинкт выживания. В качестве альтернативной возможности для сотворения этого заклинания маг должен *провалить* проверку Мудрости.

Некоторые Истребители называют это заклинание **Умереть с честью** (Самообладание + Медицина + Смерть).

Музыка Вселенной
(Энергия •)

Это заклинание позволяет магу слышать космическое пространство, внемля мистической музыке Вселенной. Истребители, убеждённые в том, что маги – всего лишь агенты пришельцев или даже сами пришельцы, используют это заклинание для поиска звездолётов в пределах Солнечной системы.

На более практическом уровне заклинание позволяет магу взламывать чужие коды. Пройдя проверку Сообразительности + Науки, маг настраивается на восприятие определённого типа сигналов. Хотя с этого момента он будет улавливать само наличие сигналов, для взлома каждого сообщения ему придётся проходить по отдельной проверке Сообразительности + Оккультизма или Компьютера.

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **скрытым**.

Некоторые Истребители называют это заклинание **Военной сиреной** (Сообразительность + Наука + Энергия).

Звонок в полицию
(Энергия ••)

Длительность: один раунд

Заклинание считается **скрытым**.

Истребитель посылает сигнал в полицейский участок. Он не содержит слов, однако компьютеры читают его как код “офицерам нужно подкрепление”. Безусловно, чаще всего это создаёт не меньше проблем самому Истребителю, чем Пробуждённому – однако, по мнению многих Тимори, в мире нет большего счастья, чем пожертвовать собой ради победы над ведьмами.

Некоторые Истребители называют это заклинание **10-13** (Манипулирование + Знание улиц + Энергия).

Милосердие
(Энергия ••, Пространство •, Сущность •)

Стрелковое или метательное оружие мага – от пулемётов до луков и дротиков – атакует лишь сверхъестественных противников, не задевая Спящих. Фактически Истребитель может обстрелять из пулемёта целую толпу, зная, что оружие будет магическим образом давать осечку в каждую долю секунды, когда он будет наводить его на обычного человека.

Более того, если маг подозревает, что перед ним – другой Пробуждённый или чудовище в человеческом обличье, он может специально использовать это заклятье и выстрелить в подозреваемого. Если он не ошибся, оружие поразит жертву. Если перед ним был простой Спящий, оружие не сработает.

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **скрытым**.

Некоторые Истребители называют это заклинание **Трюковый выстрел** (Самообладание + Огнестрельное оружие + Энергия).

Троянский конь
(Энергия •••• + Время •• + Судьба ••)

Длительность: постоянная

Заклинание считается **грубым**.

Цена: 1 очко Маны + 1 очко Воли

Маг вкладывает в душу Спящего заклинание *Шаровая молния* (четвёртый уровень Энергии). Когда в присутствии этого человека кто-либо сотворит заклинание, Шаровая молния обрушится на источник магии (скорее всего самого заклинателя, но возможно, что артефакт). В этом случае Истребитель *не* проходит отдельную проверку на сотворение шаровой молнии. Урон автоматически равен ещё Гнозису +3 и носит летальный характер.

При желании Истребитель может изменить ключевую Аркану с Энергии на любую другую. Например, использование Материи •••• позволяет превратить воздух вокруг Спящего в нервнопаралитический газ.

Некоторые Истребители называют это заклинание **Минным полем** (Решительность + Оккультизм + Энергия).

Тайник
(Материя ••••)

Длительность: постоянная

Заклинание считается **скрытым**.

Маг создаёт внутри любого крупного объекта (горы, почвы, древней стены – чего угодно) тайную комнату Размером до 20 пунктов. Если он хочет создать особенно крупный тайник, ему придётся повышать фактор Цели своего заклинания по стандартным правилам.

Войти в эту комнату можно лишь зная определённый способ активации: например, маг может решить, что для входа в скалу необходимо дважды дотронуться до определённого камня.

Что особенно важно, вход в тайник невидим до тех пор, пока его не активируют. Когда вход закрывают изнутри, он снова становится недоступен для зрения.

Некоторые Истребители называют это заклинание **Бункером** (Интеллект + Ремесло + Материя).

Воззвание к эйдолону
(Разум •••• + Дух ••••)

Действие: продолжительное, целевая сумма успехов равна Решительности + Самообладанию самого Истребителя

Длительность: один час

Заклинание считается **грубым**.

Цена: 1 очко Маны

Маг создаёт эйдолона – проекцию своей души, воплощающую его лучшие качества. Эйдолон возникает в Сумраке, где маг может поговорить с ним напрямую. Фактически это заклинание дублирует призыв гоэтических демонов (правила которого были описаны четвёртой главе **Mage: the Awakening Rulebook**), однако вместо персонифицированного Порока маг призывает персонификацию Добродетели.

Некоторые Истребители называют это заклинание **Сарра** (Решительность + Эмпатия + Разум).

Навязчивые мысли
(Разум •••••)

Длительность: постоянная

Заклинание считается **скрытым**.

Цена: 2 очка Маны

Маг выбирает определённые мысли или слова, которые *никогда* не выходят из головы жертвы. Последствия зависят от личности жертвы и от сюжета вашей игры.

Некоторые Истребители называют это заклинание **Добро пожаловать в свой мир** (Интеллект + Экспрессия + Разум).

Обнаружение Истребителя
(Сущность •)

Маг узнаёт, относится ли другой заклинатель к числу Истребителей.

Длительность: до тех пор, пока маг концентрируется на поиске Истребителей

Заклинание считается **скрытым**.

Аура Истребителей отличается немного иным оттенком, чем аура обычного мага. Тем не менее, мало кому из других Пробуждённых об этом известно, а потому простые маги получают штраф -2 к сотворению этого заклинания. Только сами Истребители могут использовать этот эффект без каких-либо трудностей.

Более того, заклинание может получить бонус при столкновении с Истребителями, обладающими Преимуществом *Касание Бездны,* хотя сотворение заклинаний поблизости от таких Истребителей иногда приводит к несчастьям само по себе.

Тимори называют это заклинание **Дружелюбные лица** (Сообразительность + Самообладание + Сущность).

Друг человека
(Сущность ••• + Жизнь •••)

Длительность: особая

Заклинание считается **грубым**.

Цена: 1 очко Маны за каждое заклинание

Это заклинание работает как *Наполнение* (третий уровень Сущности), но вместо создания Святыни вкладывает магические эффекты в животное.

Тем не менее, каждое обращение к этому заклинанию считается преступлением против Мудрости 5 и выше.

Некоторые Истребители называют это заклинание **“Бытие 1:26” (**Манипулирование + Знание животных + Сущность).

Цена гордыни
(Сущность ••• + соответствующая Аркана •)

Действие: мгновенное. Успехи должны превысить силу враждебного заклинания.

Длительность: постоянная

Заклинание считается **скрытым**.

Цена: 1 очко Маны

Этот эффект использует правила *Контрзаклинания*, однако если Истребителю удаётся превысить силу враждебного заклинания, оно возвращается к самому агрессору. Например, удар молнии поразит самого нападающего, проклятие вернётся к ведьме, а магический щит ослабнет у бойца Алмазной стрелы, а не у Истребителя.

Некоторые Тимори называют это заклинание **Триумф невежды** (Самообладание + Оккультизм + Сущность).

Уничтожение заклятий
(Сущность •••• + Время •••)

Длительность: постоянная

Заклинание считается **скрытым**.

Цена: 1 очко Маны

Истребитель рассевает заклинание, наложенное на другого мага (вроде магической брони или Внутреннего взора). Фактически он дублирует эффект *Окончательного*

рассеивания (четвёртый уровень Сущности), но ему не нужно превышать силу вражеского заклинания, поскольку он не столько уничтожает, сколько *ускоряет* действие магического эффекта. Например, магический щит, который должен был действовать ещё час, выгорает в пределах раунда. Технически Истребитель рассеивает заклинание врага *в будущем*, когда оно уже потеряло большую часть своей силы.

Истребитель должен коснуться жертвы, хотя при владении Сущностью 5 он может сотворить это заклинание в чувственном диапазоне. В последнем случае он может добавить к своему заклинанию фактор Цели, чтобы рассеять эффекты сразу нескольких магов.

Некоторые Истребители называют это заклинание **Растворение** (Решительность + Оккультизм + Сущность).

Проклятие Падшего мира
(Сущность ••••)

Действие: мгновенное состязание против Решительности + Гнозиса жертвы

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **скрытым**.

Цена: 1 очко Маны

До окончания сцены любое заклинание жертвы считается *грубым*, а другие маги больше рискуют Парадоксом в его присутствии (добавляя +1 дайс к запас своего Парадокса).

Некоторые Истребители называют это заклинание **Провокацией** (Решительность + Оккультизм + Сущность).

Грациозность
(Сущность ••••)

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **скрытым**.

Сотворение этого заклинания получает штраф, равный Защитной характеристике жертвы (или самого мага, если он хочет наложить этот эффект на себя). До окончания сцены он может тратить на одно очко Маны за раунд больше, чем обычно, однако стоимость любых заклинаний удваивается, поскольку магическая энергия буквально вырывается из Модели самого заклинателя при малейшей возможности.

Некоторые Истребители называют это заклинание **Утечкой Маны** (Сообразительность + Оккультизм + Сущность – Защитная характеристика).

Пробитие магического щита
(Сущность ••••)

Заклинание считается **скрытым**.

Длительность: одна сцена

За каждый успех Истребитель игнорирует по очку магической брони определённой жертвы.

Некоторые Истребители называют это заклинание **Глаз и рука Давида** (Самообладание + Атлетика + Сущность).

Отравление Маны
(Сущность ••••)

Длительность: постоянная

Заклинание считается **грубым**.

Цена: 1 очко Маны

За каждый успех персонаж отравляет по очку Маны в запасе другого мага или Источника. Использование каждого очка “отравленной Маны” наносит любому заклинателю по пункту летального урона.

Пятый уровень Сущности позволяет наносить аггравированный урон вместо летального.

Некоторые Истребители называют это заклинание **Проклятие грешника** (Внушительность + Экспрессия + Сущность).

Плотина
(Сущность •••••)

Длительность: постоянная

Заклинание считается **грубым**.

Цена: 1 очко Маны за каждый уровень Источника

Маг проходит продолжительную проверку и должен накопить по 10 успехов за каждое очко Источника, делая по броску за раунд.

Каждые 10 успехов понижают силу Источника на один уровень. До тех пор, пока Истребитель не уничтожит Источник, вокруг него бушуют штормы, падает дождь из лягушек и воют призраки, что не может не привлечь внимания Пробуждённых.

Некоторые Истребители называют это заклинание **Снос Источника** (Самообладание + Оккультизм + Сущность).

Выжженная земля
(Сущность •••••)

Длительность: постоянная

Заклинание считается **скрытым**.

Цена: 1 очко Маны за каждую из нижеописанных категорий

Маг проходит продолжительную проверку на сотворение заклинания, делая по броску за раунд. Каждые пять успехов налагают нижеописанные эффекты (и требуют вложения нового очка Маны).

Радиус зависит от фактора Цели и рассчитывается по обычным правилам.

Категория	**Эффекты**
1	Все заклинания получают штраф -3.
2	Стоимость Маны удваивается.
3	Каждый раунд маги теряют по очку Маны.
4	Гнозис всех магов падает на -2 уровня.
5	Парадокс получает эффект снова-восемь.

Духи, фамильяры и другие мистические создания постараются избегать этой области.

Сотворение этого заклинания считается преступлением против Мудрости 4 уровня.

Некоторые Истребители называют его **Безопасным участком** (Самообладание + Оккультизм + Сущность).

Идеальное оружие
(Сущность •••••)

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **грубым**.

Цена: 1 очко Маны

Заклинание усиливает одну обойму любых снарядов (Размером не больше 1), заставляя их наносить аггравированный урон.

Некоторые Истребители называют это заклинание **Ваджра** (Интеллект + Оккультизм + Сущность).

Детектор пришельцев
(Дух •)

Длительность: до тех пор, пока маг сосредотачивается на поддержании эффекта из раунда в раунд

Заклинание считается **скрытым**.

Маг засекает присутствие инопланетной сущности (то есть духа) в смертном.

Некоторые Истребители называют это заклинание **Паразитом** или **Захватчиком** (Сообразительность + Эмпатия + Дух).

Инопланетный портал
(Дух •••)

Действие: продолжительное (нужно набрать сумму успехов, равную силе Вуали)

Длительность: один раунд за бросок

Заклинание считается **грубым**.

Цена: 1 очко Маны

Заклинание дублирует эффект *Духовной тропы* (Дух третьего уровня), однако по завершении заклинания игрок делает отдельный процентный бросок (любым удобным вам способом). Первые 25% отправляют мага в случайное место на Земле. Следующие 25% отправляют его в Бездну. Ещё 25% телепортируют его в космос, а последние 25% - в Тень.

Другое дело, что Истребители часто накладывают это заклинание не на себя, а на “пришельца” – то есть, как правило, другого мага. В последнем случае Истребителю нужно заключить жертву в захват или обездвижить её, прежде чем он сможет открыть портал.

Некоторые Истребители называют это заклинание **Билет в один конец** (Решительность + Выживание + Дух).

Худший момент
(Время ••)

Длительность: до тех пор, пока маг сосредотачивается на поддержании эффекта из раунда в раунд

Заклинание считается **скрытым**.

Истребитель следит за жертвой, поддерживая эффект на протяжении множества раундов. Когда наступает лучший момент для нападения, он интуитивно это понимает.

Этот эффект больше опирается на сюжетное изображение, чем на конкретную игромеханику. Если вам не приходит в голову ничего более интересного, можете просто удвоить текущие штрафы, от которых страдает жертва.

Некоторые Истребители называют это заклинание **Никогда не сдаваться** (Сообразительность + Расследование + Время).

Избранные артефакты
Гримуар Экзархов
(Артефакт ••••• •••••)

Прочность 3, Размер 2, Структура 5

Запас Маны: 12

Сколько бы ни утверждали Жрецы престола, что только им Экзархи доверяют правление над Падшим миром, одна из величайших реликвий ордена находится в руках Истребителей.

Этот гримуар содержит не тексты, а *разум* одного из Экзархов. Что он знает и чем захочет делиться с магами – и тем более Истребителями – решает только Рассказчик.

Наручники для пришельца
(Святыня ••••••)

Прочность 2, Размер 1, Структура 3

Запас Маны: 10

Надев эти наручники на пришельца (другого мага), персонаж делает бросок на Гнозис + Сущность. Один успех позволяет ему наложить *Рассеивание* (первый уровень Сущности) на любые текущие заклинания жертвы. Два успеха позволяют использовать в тех же целях *Избирательное спасение* (третий уровень Сущности). Наконец, три успеха налагают *Окончательное рассеивание* (пятый уровень Сущности).

Величественное ожерелье
(Артефакт ••••• •••)

Прочность 4, Размер 1, Структура 5

Запас Маны: 11

Этот артефакт представляет собой кельтский торк – крупное ожерелье из золота с отверстием посередине, которое надевают на шею (хотя большинство торков делали из обычного дерева). Поверхность торка испещрена углублениями, которые складываются в лабиринт. Примечательно, что если приглядеться к этим углублениям и попытаться найти выход из лабиринта, можно обнаружить, что он *бесконечен.* Маги, идущие по Пути Аккантус, нередко вспоминают при виде этого торка шипастые лабиринты из живых изгородей, которые они видели в Высшем царстве Аркадии.

Надев торк себе на шею и вложив очко Маны, заклинатель может наложить заклятье Разума 5 уровня *Перепрограммирование* на любую жертву, с которой он в этот момент поддерживает зрительный контакт.

Жертва сопротивляется проверкой Самообладания + Гнозиса. Длительность *Перепрограммирования* считается постоянной даже при использовании на сверхъестественных существах.

Протекторы разума
(Святыня •••)

Прочность 1, Размер 1, Структура 2

Запас Маны: 10

Этот предмет напоминает высокотехнологический гарнитур. Его часто используют Истребители, верящие, что среди людей скрываются инопланетные телепаты. Благодаря Протекторам разума заклинатель может использовать *Магический щит* (заклинание Сущности второго уровня) в любое время по своему усмотрению.

Духовный молот
(Артефакт ••••• ••)

Прочность 5, Размер 2, Структура 7

Запас Маны: 11

Этот боевой молот выкован из неизвестного голубоватого сплава и может похвастаться куда меньшей тяжестью, чем можно ожидать от такого оружия. Когда этот артефакт наносит враждебному магу хотя бы два очка урона одним ударом, жертва утрачивает очко Маны, а нападающий делает бросок ещё пяти дайсов в попытке нанести дополнительный летальный урон.

Этот артефакт считается одним из тех редких магических приспособлений, которые Истребители никогда не пытаются уничтожить. В глазах любого из них, если это оружие создано специально для истребления магов, то оно было послано им самим Богом.